



チーム名：ニゲラ

作品タイトル 「ドリームワンダーランド」



ターゲット

10～20代前半の学生ユーザーメイン

プレイ人数

一人

ゲームの目的

プレイヤーの操作するキャラ主軸に、ストーリーメインの選択系ノベルゲーム物語の最終目標は、分岐のルートをクリアしてヒロインを攻略し、ハッピーエンドを迎えること。



ゲームクリア・勝利条件

主人公、有栖 レイが現実世界モードのアドベンチャーモードの選択を攻略し、別世界『ドリームワンダーランド』でヒロインを、分岐を選んで攻略
ハッピーエンドを迎えればゲームクリア。

ゲームオーバー条件

主人公、有栖レイがヒロインの攻略において分岐を間違えた場合。



開発進捗

全体のデザイン、ゲーム企画書(プロローグ、一章まで)、ゲーム(試作段階)

備考・注意点

現時点の政策で全体の完結はしていません。



操作説明

※足りない場合は、ご自身で操作説明のページを追加してください。

275文字程度



スタッフリスト欄

※足りない場合は、ご自身でページを追加してください。

- ①職種、②担当箇所を必須でご記入ください。
- ②の粒度（詳しさ）については下記の記入例をご参考にしてください。

- ・ 畠 葵 1.プランナー兼 2dデザイン
2.企画書、コンセプト、進行管理、キャラクターデザイン、
背景、ソフトを使ったゲーム制作
- ・ 佐藤 こより 1. シナリオライター
2. シナリオのコンセプト、シナリオ制作。
- ・ 安藤 健人 1. 2dデザイン
2, キャラクターデザイン、アイテム制作
- ・ 米田 信志 1. 2dデザイン
2.キャラクターデザイン、アイテム制作、背景制作

**以降のページに
企画書を追加してください**





ドリームワンダーランドの世界へようこそ、貴方はページをめくりませんか？

No

Yes



もくじ



ネタバレ注意

ばつと内容確認されたい方は、5ページのみ読まれることを推奨致します。(それでもネタバレは含まれますのでご了承ください。)

3. 乙木学園について

4. 登場人物 (現実世界) について

5. 悪夢症候群について

6. ドリームワンダーランド について

7. 登場人物(ドリームワンダーランド)について

8. アドベンチャーパート(ヒロインの目的)

9. 物語の進行を妨げるエネミーについて

10. 最終ボスについて

11. アドベンチャーパート(最終ボス)

12. ゲーム内の進行の流れ (現実世界)

13. ゲーム内な進行の流れ (ドリームワンダーランド)

14. ゲーム内の進行の流れ (敵キャラ)

15. 最終目標

✓ 16. ゲームPR(概要)

17. ゲーム進行について

18. 懸念点について

ネタバレ懸念のため概要を16ページに記入しております。

おとぎ
乙木学園

主人公の通う「**乙木学園**」



これといった特色もない
ごく普通の学園

おとぎ

ただどこの**乙木学園**では
ウワサが常に絶えない。

この乙木学園の
どこかに隠されて
いるらしい

魔法のカードは、
どこにあるの？

どんな願いでも叶えてくれる
魔法のカード

ウチの学校のウワサを
知ってる？

現実世界の登場人物



主人公の親友



はいでら

灰寺 シンジ

主人公 有栖の親友、いつも穏やかで心優しい青年。「悪夢症候群」を発症し寝たきり状態になってしまう。

主人公



ありす

有栖 レイ

このゲームの主人公。(プレイヤー) 夢を失った少年で魔法や幽霊、非現実的な存在を嫌っている。親友 灰寺 シンジを救いだすために魔法のカードを探している。



ダイナ

主人公 有栖の飼猫

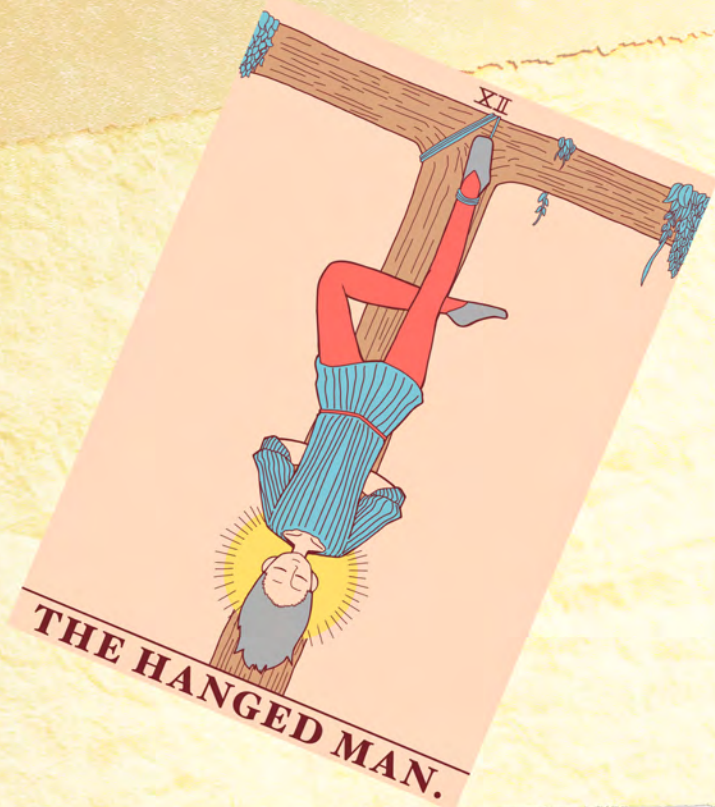


あくむ
悪夢
しょうこうぐん
症候群



主人公 有栖 レイの親友「**灰寺 シンジ**(ハイデラシンジ)」が**悪夢症候群**を発症し、寝たきり状態になってしまう(夢の世界に閉じ込められている)

現代の医学では療養方法が不明、この病名を記した文献は必ず最後の文に「魔法でもない限り、二度と目が覚めることはないだろう。」と記されている。



運命のカード

タロットカードの見た目をしており、乙木学園のウワサで「どんな願いも叶えてくれる魔法のカード」といわれている。

ドリームワンダーランド

(物語の世界)



魔法のカードを入手すると、ドリームワンダーランドへの通行証としての役割を果たします。

物語を絵描いた不思議の世界。童話をモチーフにした住人が存在しています。

ドリームワンダーランド

にいる住人

ワンダーボーイ

主人公のサポート役。
ドリームワンダー
ランドの道案内を
してくれる存在。



ワンダーランドの世界に
迷い込むと
ヒロイン(プリンセス)の夢を
叶えるまで現実に
帰れなくなって
しまう。

主人公である君は、

現実に帰る為に

シンデレラ

第一章のヒロイン。
屋敷の家事をしていて
いつも努力家。彼女は
夢を叶える為に、
「フェアリーゴットマザー」を
探している。



ヒロインの夢を
叶えよう!

ヒロインの
夢を叶える？



どうやって？

アドベンチャー パート

第一章では「シンデレラ」の願いをかなえることがメインミッションとなります。

主人公は、ヒロインと行動を共にし物語を進行するために「夢のかけら」を集めることになり…

そのためには、
フェアリーゴットマザーを探さないと
いけない！

ヒロインシンデレラの夢、
「お城の舞踏会に参加して
王子様と結婚をしたい」

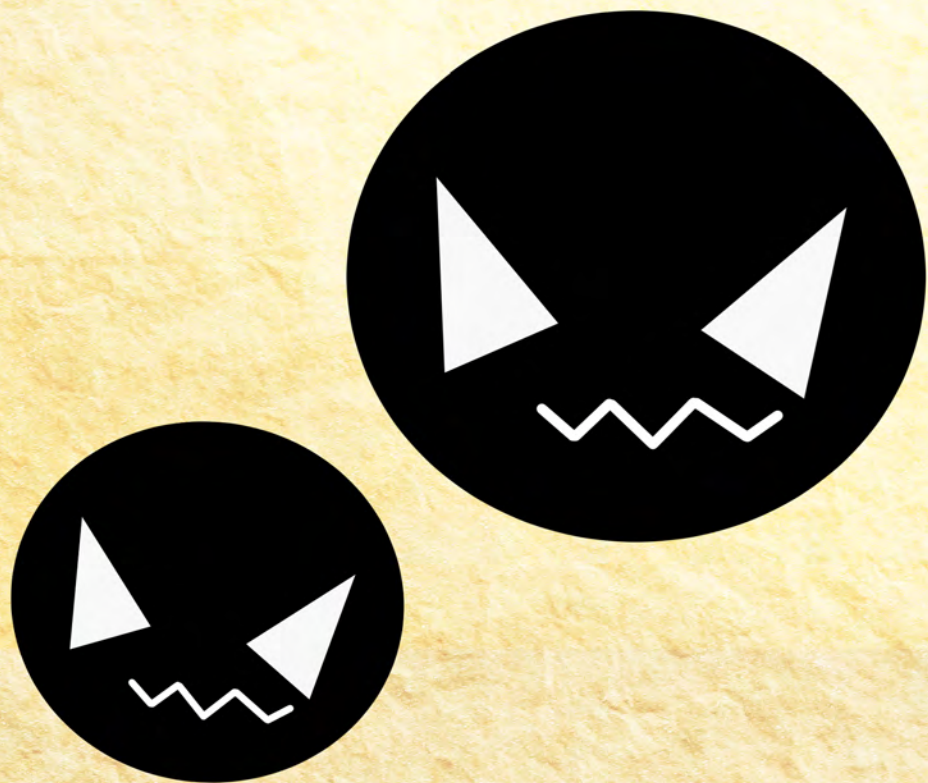
フェアリーゴットマザーを
探していくうちに「**夢のかけら**」を
集めていく！

夢のかけらを
取り戻すうちに
ヒロインの現実世界での
記憶が戻ってゆき…？

「夢のかけら」を
集めてゆくと
敵の存在、

ドリームバイター

が現れた!! ◀



夢を失ったなれの果て、
他人の夢を求めて
主人公たちの集めていると
「夢のかけら」を
奪いにくるエネミー

夢を奪われたヒロインは？



夢を奪われたヒロインは

絶望し、「**ドリームメア**」

という存在になってしまう！



どうしたらいいんだあああああ！！！！？

アドベンチャーパート



ドリームメアとなった
ヒロインを救うために
君が**対話**しよう！！



ドリームメア
となった
ことで
ヒロインの
想いが
解放される！

ヒロインの
夢を
取り戻せ！

慎重に選択して
ハッピーエンドを
目指そう！！

現実世界 乙木学園パートの進行

ホーム画面

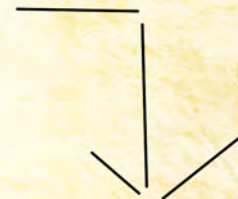


ノベルパート

右クリックで
ページ進行
するだけ!



魔法のカードを
(タロット)を
見つけたら、



ドリームワンダーランドの世界へ

アドベンチャー
パート
「乙木学園のウワサを
聞こう！」

まかせて☆



ワンダーボーイが
ヒロインのところまで
案内してくれるよ!!

ドリームワンダーランドパート

の進行

シンデレラの世界へ
(物語)

背景が
シンデレラの
世界になります。



こ、ここは…

アドベンチャー
パート

「シンデレラの人探し」

シンデレラの願いを
叶えよう！

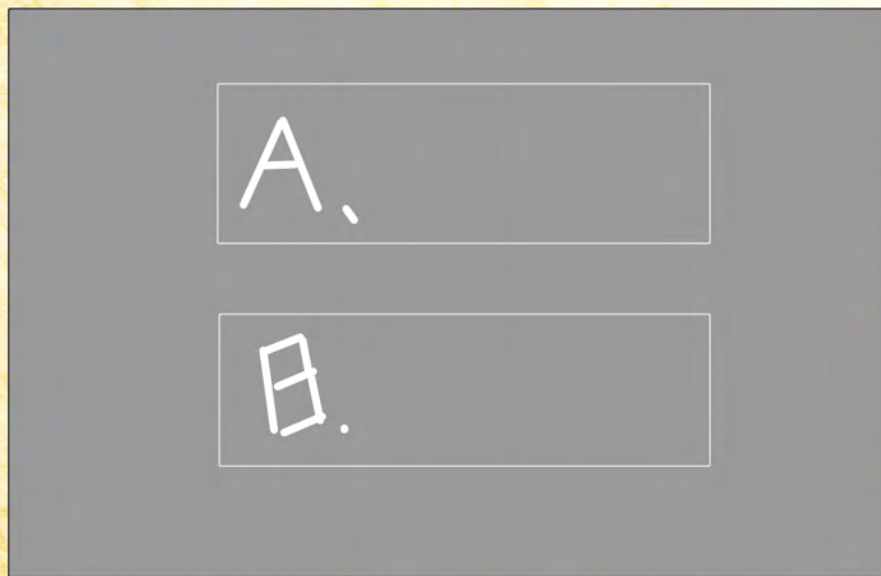
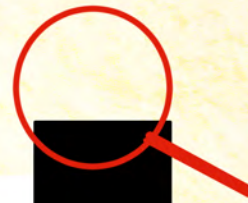


ヒロインである
シンデレラの
夢を叶えないと
ドリームワンダーランド
から帰れない…!

ヒロインと
行動を共にし
コミュニケーションを
取って人を探そう！

ドリーム イーター(仮名)

と遭遇したら…パートの進行



A
バッド
エンド

ストーリーが
進行する B

選択によって
分岐していく！
慎重に選択しよう！



うーん...

すべてのミッションをクリアすれば
ハッピーエンドを迎えられる!!



ゲームの PR部分

登場人物は
多彩な「**童話**」モチーフの
キャラクター達

ファンタジー×現代を
織り交ぜたストーリー！

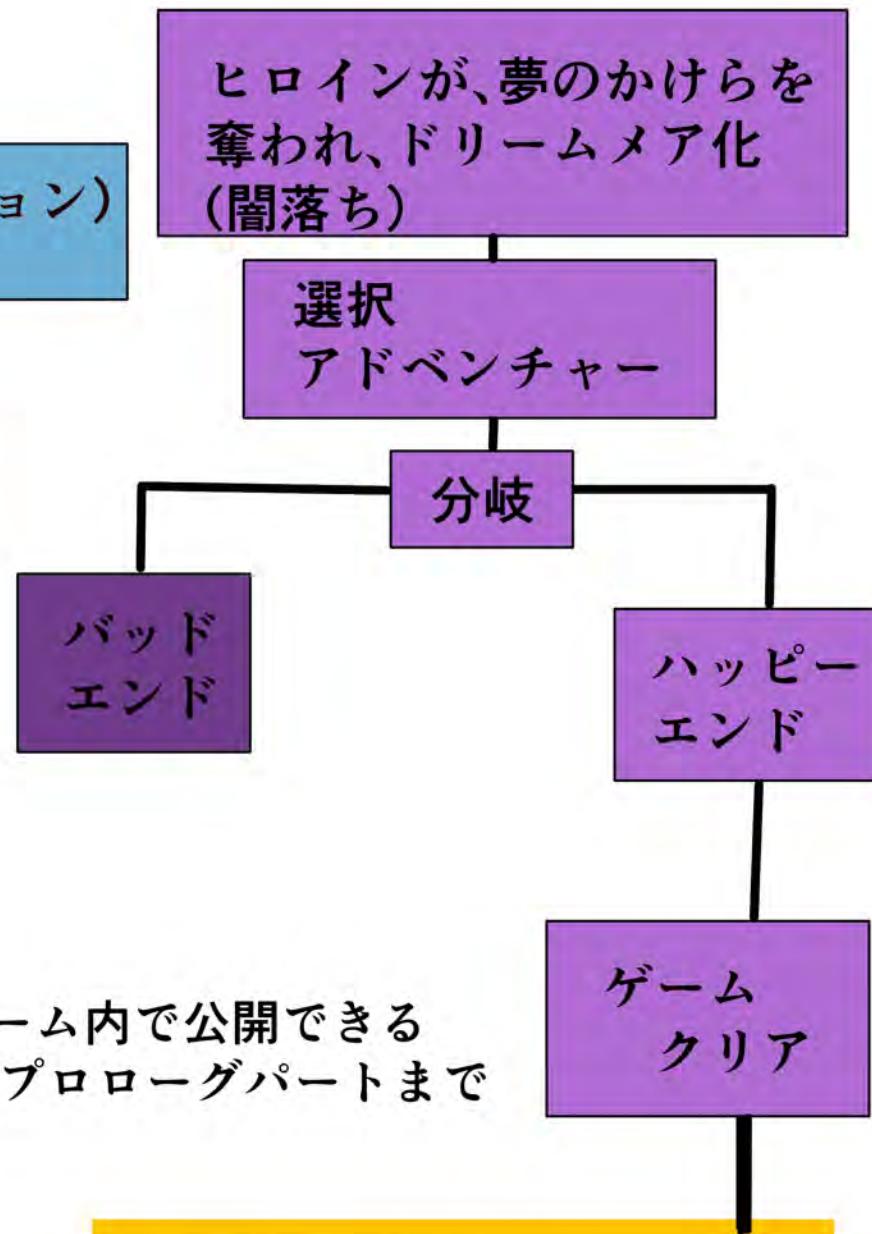
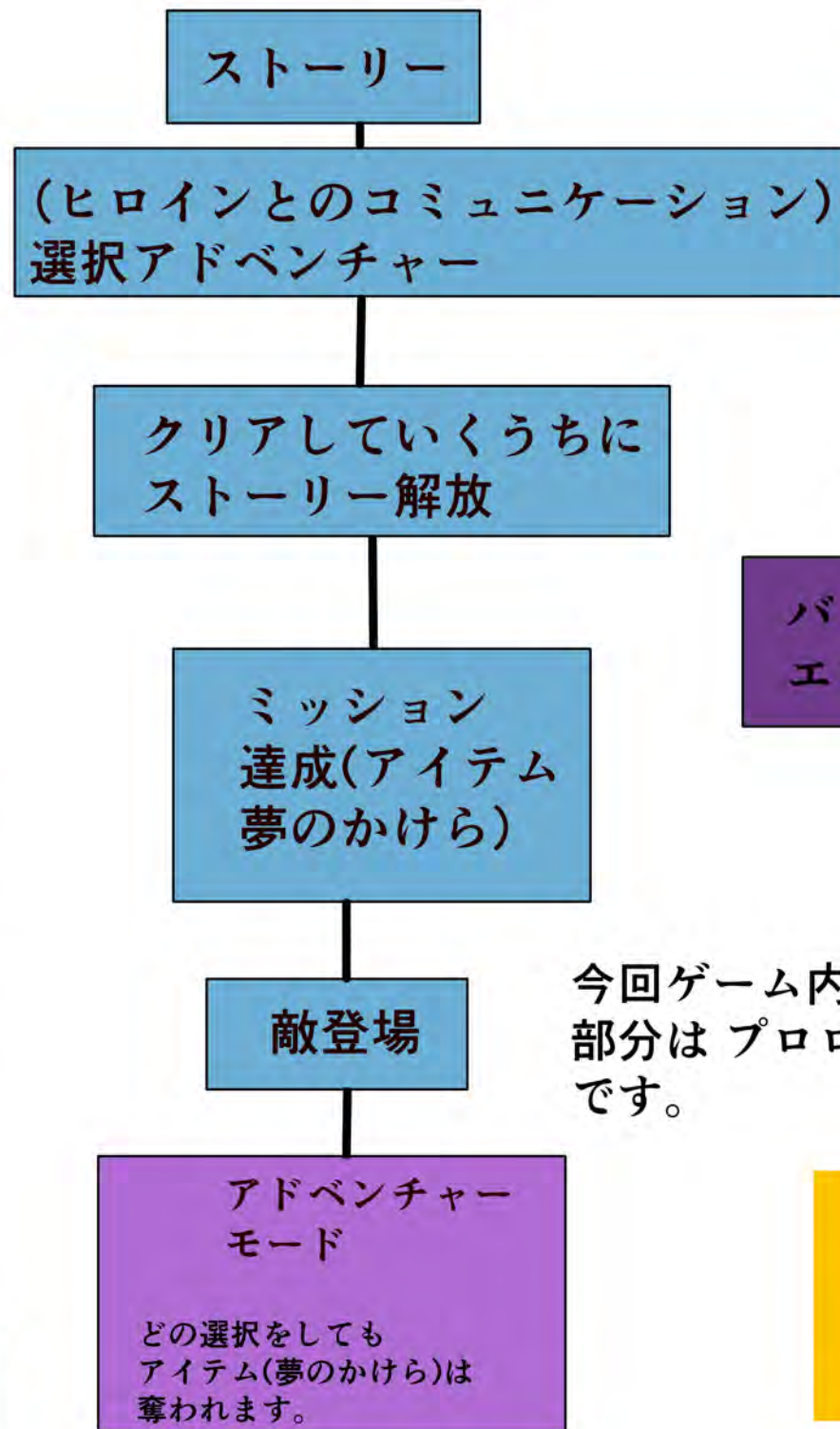
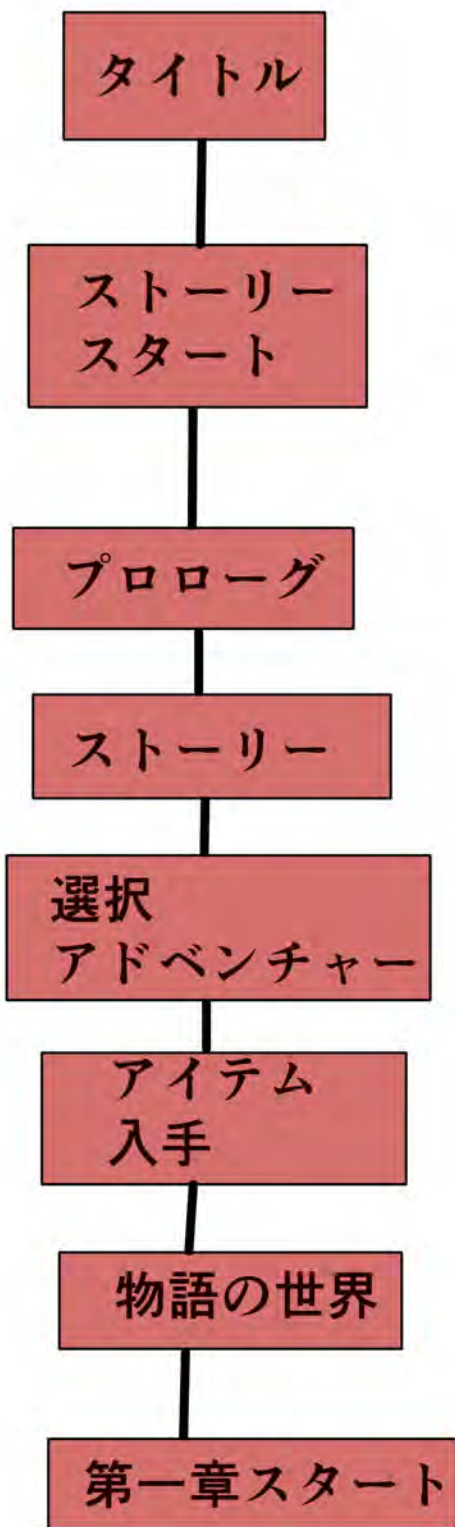


「**童話**」をモチーフにしているため
馴染みあるストーリーになる！

ドリームワンダーランドと
現代の姿が異なるため、
誰がどのモチーフの「**童話**」キャラなのか
先入観をもって楽しめる！！

現代の舞台が「**学園**」をメインにすることで
10～20代が親しみやすい





今回ゲーム内で公開できる部分はプロローグパートまでです。

そして、
物語は2章へ続く

企画として懸念される部分

ノベルゲーム

だと他の人と共有が難しい？

そこはキャラクターデザインの見せ所！

魅力的な
キャラクターで

ファンアートを書いてもらおう！！

SNSを活用し、たくさんの人達に
キャラクター(童話モチーフ)を
作って貰う企画など！
(しかもキャラクターを作る手間も
減る！！一石二鳥！！)

「#〇〇」

タグを作って
盛り上げてもらう